Coleccionable Especial
La historia de Hobby Consolas



Número 9 - **2008-2009**

HOBBY CONSOLAS

TAL COMO ÉRAMOS

¡CAMPEONES DE EUROPA!

ASÍ JUGÁBAMOS

TIEMPO DE ESTABILIDAD

Disfrutamos la madurez de PS3, Xbox 360 y Wii

EL JUEGO MÁS ESPERADO

grand theft auto IV

NIKO BELLIC LLEGÓ A PS3 Y XBOX 360... ¡¡Y SUPERÓ TODAS LAS EXPECTATIVAS!!

EL TOP DEL MOMENTO

¡PERO QUÉ JUEGAZOS!

- METAL GEAR SOLID 4
- ZELDA SPIRIT TRACKS
- GEARS OF WAR 2
- LITTLE BIG PLANET
- CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2
- ASSASSIN´S CREED 2

EXCLUSIVA GAME



TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA ¡NADIE TE DA MÁS!

MUCHAS MÁS OFERTAS EN WWW.GAME.ES

un auténtico equipazo

Nuestro equipo de redacción incorporó nuevos fichajes en esta etapa. ¡Vamos a recordar a estos valientes!


MANUEL DEL CAMPO siguió dirigiendo la revista y cubriendo ferias internacionales.


JAVIER ABAD, nuestro subdirector, no dejó escapar ningún rumor o exclusiva. ¡Qué tío!


DAVID MARTÍNEZ desapareció para jugar a *Call of Duty Modern Warfare 2*.


DANIEL QUESADA continuó deleitándonos con sus geniales análisis de los mejores juegos.


FCO. JAVIER GAMBOA siguió al pie del cañón con sus geniales viñetas consoleras.


DAVID ALONSO siempre andaba liado con los teléfonos de la sección Planeta Móvil.


MARIO JIMÉNEZ fue uno de los colaboradores más prolíficos en esta época de la revista.


CARLOS BURDALO fue una de las nuevas incorporaciones del equipo de colaboradores.


JUAN CARLOS RAMÍREZ también empezó a colaborar en esta etapa de la revista.


CARLOS HERGUETA maduró su estilo y nos regaló algunos artículos repletos de calidad.


CARLOS VILLASANTE se incorporó al equipo y demostró, desde el primer día, su sabiduría.


GABRIEL PICHOT vivió su última etapa antes de abandonar la revista. ¡Todo un grande!


RAFAEL AZNAR aterrizó en la redacción y pronto se convirtió en uno de los indispensables.


BORJA ABADIEF llegó acompañado de su genial sentido del humor. ¡Menudo crack!

echando la vista atrás...

La crisis económica golpeó duramente a España en 2008 y 2009. Unos tiempos a la deriva que, como siempre, fueron más llevaderos gracias a nuestra fieles compañeras.



Con el viento a favor

tras la tempestad que originó el estreno de la nueva generación de consolas, por fin la calma más absoluta se estableció en el mundo de los videojuegos. Ya no había lugar para los rumores o polémicas. Ahora todas las cartas estaban sobre la mesa, y los "capitanes", Sony, Microsoft y Nintendo, ya habían tenido tiempo suficiente para mostrarnos su hoja de ruta, un manifiesto con el que pretendían convencer a todos los jugones marineros de que su barco era el mejor para alistarse en un viaje con un destino común: hacernos disfrutar como nunca.

Unas embarcaciones muy bien diferenciadas

Elegir si subir a bordo de Xbox 360, Wii o PS3 para realizar este trayecto no era una decisión fácil de tomar, puesto que cada una de las máquinas ofrecía un enorme número de servicios en forma de juegos exclusivos, experiencias únicas o características que las desmarcaban de las demás, algo que sirvió para enriquecer y beneficiar fuertemente a la industria y, por tanto, a todos los "jugones". Como siempre, desde Hobby Consolas, que en esta época celebró la llegada al número 200 (¡toma ya!), nos mantuvimos alerta desde nuestro faro particular para no perder ni un detalle de esta apasionante travesía hacia la diversión y, lo que es más importante, para contárosla con el máximo rigor, inmediatez e ilusión que en 1991, año en el que echamos a la mar este barco del que no queremos que os bajéis nunca. ¡Izamos velas!

sumario

y españa entró en crisis

Unas pobladas filas en las oficinas de empleo fueron la imagen más repetida en nuestro país en 2008 y 2009. Una vez más, nos tocó demostrar que podíamos con todo.

España inició, en 2008, una de sus etapas más complicadas a causa de la recesión económica. ¡Pero existieron muchos más momentos para el recuerdo!

Y llegó la crisis...

El inicio de la crisis económica en España 1 marcó de forma contundente todo 2008. La situación era tan complicada, que no nos costó empatizar con Walter White, el protagonista de la serie de moda: Breaking Bad 2 ¡Menos mal que no nos dio por imitarle!

Suerte que el deporte, con los Juegos Olímpicos de Pekín 3, o la victoria de la Selección Española en la Eurocopa 4 nos ayudó también a olvidar las preocupaciones... siempre que tuviéramos un decodificador de TDT, claro 5. Y es que el nuevo sistema de emisión nos permitía disfrutar de mejor calidad de imagen y sonido, por lo que -por ejemplo- bailar en casa a ritmo de Viva la Vida, el nuevo disco de Coldplay 6, era un gustazo.

Otro de las grandes "distracciones" que nos trajo este año fue la publicación de Las Reliquias de la Muerte, el nuevo libro de Harry Potter 7. Lo último de la escritora J. K. Rowling no dejó a nadie indiferente y, por primera vez, pudimos comentar nuestra impresiones en la versión española de Facebook 8, una Red Social que, poco a poco, iba ganado cada vez más adeptos en un país que no sabemos si era para viejos, pero que vio nacer a Javier Bardem 9, uno de los triunfadores de los Oscar de 2008. ¡Menudo papelazo hizo!

Adiós al Rey del Pop

La muerte de Michael Jackson 10 conmocionó al mundo en 2009, incluida una población española que, por otro lado, celebró otra gran victoria deportiva: la de España en el Eurobasket de Polonia 11.

La gesta de Gasol y sus compañeros rivalizó en los medios con el fichaje de Cristiano Ronaldo 12 por el Real Madrid. El Portugués acaparó casi tantas portadas en la prensa mundial como la temible Gripe A 13, una pandemia que puso en alerta a las autoridades sanitarias de todo el planeta. Eso sí, en España, pocos temas dieron tanto que hablar como la foto de la familia Zapatero 14 con Barack Obama, el presidente de Estados Unidos. La imagen generó tantos "memes" en internet como el "Confucio fue el inventor de la confusión" de la modelo panameña Giosue Cozzarelli 15. La "Póker face" 16 que se le quedó al jurado del certamen de belleza fue tan grande que hasta fueron capaces de ver Avatar 17 en 3D... ¡sin gafas! Seguro que a la pobre chica le dieron ganas de salir volando de allí del mismo modo que lo hacía el entrañable abuelo de Up 18, la genial película de Pixar. ¡Menudo "globo" se pilló!



1 El aumento del número de parados fue uno de los temas que más dio que hablar en 2008 en España.


9 Javier Bardem se hizo con el Óscar al mejor actor secundario por la película "No es País para Viejos"



8 En 2008 Facebook puso de largo su versión es castellano, lo que le ayudó a popularizarse en nuestro país.


12 Cristiano Ronaldo aterrizó en las filas del Real Madrid tras un fichaje precedido de una gran expectación


17 James Cameron revolucionó el cine 3D con Avatar.


Lady Gaga se convirtió en la estrella del año gracias aPoker Face



2 Tras su estreno, Breaking Bad se convirtió en un fenómeno de masas.

3 Esta espectacular ceremonia sirvió de apertura para los JJOO de Pekín, China.

4 La selección Española se hizo con la Eurocopa de 2008.

5 La Televisión Digital Terrestre comenzó sus emisiones en España.

6 Viva la Vida, de Coldplay, fue uno de los discos que más sonó.

13 La Gripe A inundó los noticiarios de todo el mundo.

14 Esta fue la polémica imagen de la visita de la familia Zapatero a la Casa Blanca.

11 Pau Gasol lideró la victoria de la Selección Española en el Eurobasket de Polonia.

7 La saga Harry Potter recibió un nuevo libro.

10 El gran Michael Jackson nos dejó en 2009.

16

18 Up, de Pixar, fue uno de los mayores éxitos de taquilla en 2009.

15 Esta modelo panameña revolucionó internet por su "Confucio inventó la confusión".

la séptima generación se asienta

Tras un inicio de vida algo dubitativo, por fin las consolas de "nueva generación" empezaron a demostrar sus capacidades reales. ¡Y eran más alucinantes de lo que habíamos soñado!

La madurez fue, poco a poco, haciéndose notar en Xbox 360, Wii y PS3, unas máquinas que los desarrolladores conocían cada vez mejor y que llegaron a millones de nuevos jugadores.

Una época sin cambios

Por primera vez desde que iniciamos esta serie de suplementos especiales en Hobby Consolas, esta sección no recoge la llegada al mercado de una nueva consola (sin contar revisiones de máquinas existentes). Y es que, después de muchos años en los que el baile de máquinas era la tónica habitual, por fin el sector parecía asentarse. ¿Los responsables de esta nueva situación? Todos conocéis la respuesta: Nintendo, Sony y Microsoft, 3 gigantes que acaparaban todo el mercado gracias a su buen hacer y a unas máquinas increíbles.

Nintendo, Microsoft y Sony dominaban el mercado gracias a la gran fortaleza de Wii, Xbox 360 y PS3, unas máquinas con unas diferencias muy marcadas.

La guerra de las ventas

Con este panorama, el objetivo principal de las 3 compañías era atraer al mayor número de público a su plataforma, por lo que cada una de ellas trazó una estrategia muy bien definida, que le permitió diferenciarse de las demás. En lo que a consolas de sobremesa se refiere, Nintendo fue la gran triunfadora durante los años 2008 y 2009. Gracias a Wii, que revolucionó el mundo de los videojuegos con su novedoso sistema de control y que "engatusó" al gran público a través de una acertadísima campaña publicitaria y, por

Wii

FABRICANTE: **Nintendo** ● CPU: **IBM Broadway** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2006** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **249€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **102 millones**

Wii fue la consola de sobremesa más vendida durante los años 2008 y 2009. La máquina de Nintendo vivió en esta etapa una auténtica era dorada, convirtiéndose en objeto de deseo para jugones habituales y personas que nunca habían mostrado interés por las consolas antes. ¿La clave de su éxito? Una genial campaña de marketing y un catálogo repleto de joyas y títulos para disfrutar en compañía de amigos y familiares.

Gracias a una fantástica estrategia de Nintendo, Wii fue la consola de sobremesa más vendida, superando a sus competidoras

Wii fue un auténtico fenómeno de masas en todo el mundo durante los años 2008 y 2009.

REPORTAJE
MINIJUEG
RAYMAN
Raving Rabbids TV Party
Raving Rabbids



PLAYSTATION 2

FABRICANTE: **Sony** ● N° DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2000** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **74.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **160 millones**

La veterana de Sony se negaba a decir adiós y, durante esta etapa, siguió recibiendo algunos nuevos lanzamientos, aunque su calidad era en muchos casos cuestionable. Aún así, su atractivo precio (en 2008 costaba 149€ con una tarjeta de memoria y 2 mandos) y el inmenso catálogo de juegos con el que contaba a sus espaldas, contribuyeron a mantener viva a PS2.

9 años después de su lanzamiento, PS2 seguía recibiendo nuevos juegos. ¡Todo un logro!

Empezar dirigiendo una orquesta y acabar bailando era posible gracias a Wii.

jugando en grupo

Si en el suplemento anterior ya os hablamos del aumento de popularidad que vivieron los juegos "sociales" durante 2006 y 2007, a lo largo de los dos años posteriores llegaron muchas más propuestas que nos invitaban a jugar en compañía y de muy diversas formas. Cantar, bailar, tocar las maracas o participar en concursos de televisión fueron algunas de las actividades que podíamos realizar sin salir de casa. Gracias a este tipo de títulos, las consolas pasaron a convertirse en un elemento fundamental del salón de miles de hogares, en los que cualquier excusa era buena para montar una divertida fiesta en compañía de otros jugones improvisados.

La facilidad en el control y la diversión directa eran claves en este tipo de juegos.

Estos juegos nos hicieron vivir momentos realmente divertidos que luego se reflejaban en la revista.

Ponerse en forma con nuestra consola también era posible. Gracias a Wii Fit y a su tabla de equilibrio era posible convertir nuestra habitación en un completo gimnasio. ¡Ya no teníamos excusa para lucir un cuerpo de escándalo todo el año!



XBOX 360

FABRICANTE: **Microsoft** ● CPU: **IBM Xeno** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2005** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **399€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **87 millones**

La consola que dio inicio a esta octava generación siguió funcionando muy bien entre los usuarios, quedando por delante de PS3 en ventas globales durante 2008. Los mercados europeo y, sobre todo, norteamericano se convirtieron en el principal feudo de Xbox 360, ya que, pese a los esfuerzos de Microsoft, la máquina nunca terminó de despegar del todo entre el público japonés.

Con DS podíamos hasta aprender a hacer magia. ¡Era una consola de lo más versátil!

Xbox 360 recibió un gran número de juegazos, lo que le permitió alcanzar unos formidables resultados.

Los títulos exclusivos eran el mayor argumento para elegir entre PS3 Y Xbox 360, una tarea muy complicada

PLAYSTATION 3

FABRICANTE: **Sony** ● CPU: **Cell Broadband Engine** ● SOPORTE: **Blu-Ray** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2007** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **599€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **86 millones**

Con el lanzamiento de PS3 Slim en 2009, Sony quiso dar un nuevo empuje a su consola. Esta versión, que reducía el tamaño, peso y consumo eléctrico del modelo original, siguió prescindiendo de la tan demandada retrocompatibilidad con PS2, presente en las primera hornada de PS3, pero a cambio llegó acompañada de un jugoso precio rebajado: 299€.

Este es el aspecto de PS3 Slim, la revisión de la consola de Sony que redujo de forma cosiderable su tamaño, peso y consumo energético.


NOTICIAS

¡A cocinar con tu DS!

¿Estáis hartos de la comida congelada? ¿No sabéis preparar ni siquiera un bocata? Ahora podéis convertiros en chefs gracias a «Cocina Conmigo», una guía interactiva que os ayudará a preparar casi cualquier plato.

¿QUÉ ES «COCINA CONMIGO»?

PLATOS DE TODO EL MUNDO

ASÍ SE PREPARA UNA RECETA

una ds para todo

Una de las claves del éxito masivo de Nintendo DS fue la proliferación de títulos que nos invitaban a realizar todo tipo de tareas cotidianas, y que llamaban poderamente la atención a una amplia diversidad de público. Desde ayudarnos a mejorar como cocineros gracias a un completo recetario, a darnos lecciones de magia con las que sorprender a nuestros amigos... o incluso convertirse en todo un monitor de ejercico físico y hábitos saludables. Gracias a sus posibilidades, los desarrolladores encontraron en la portátil todo un filón para dar rienda suelta a su creatividad.

supuesto, a un fantástico catálogo, en el que abundaban los juegos "sociales", la máquina de Nintendo logró vender más de 35 millones de consolas durante estos dos años. Por su parte, y en el mismo periodo de tiempo, Microsoft, con 21 millones de Xbox 360 vendidas, y Sony, con su PS3 superando los 23 millones, también vivieron 2 años fantásticos en lo que a ventas se refiere.

Buscando diferenciarse

Como decíamos, cada una de las compañías optó por una estrategia distinta, lo que permitió a cada una de las consolas tener una identidad propia única y bien definida. En el caso de Wii, Nintendo dio en el clavo con una inteligentísima combinación en su línea de lanzamientos que mezclaba el tirón de sus franquicias más conocidas, como *Mario Kart*, con un amplio surtido de nuevas y originales propuestas "para todos", como *Wii Fit*, lo que contribuyó de forma determinante a que su consola se convirtiera en un producto de masas.

En lo que respecta a Xbox 360, Microsoft -que no conseguía que su consola despegara en Japón- apostó fuerte por unos juegos exclusivos muy orientados al jugador occidental, como *Gears of War 2* o *Halo 3*, así como a potenciar al máximo el juego online, haciendo un gran trabajo con su plataforma Xbox Live. Por último, PlayStation 3, que sí gozaba de un amplio éxito en Japón, continuó con la línea que ya había trazado en la época de PS2, asegurándose un buen número de

La revista se llenó de fotos de los miembros de la redacción probando todo tipo de periféricos musicales.

Los juegos musicales se convirtieron en un fenómeno en todo el mundo. Todas las consolas contaban con un amplio catálogo de títulos con los que podíamos dar rienda suelta a nuestro sentido del ritmo. ¡Había que dejar la vergüenza de lado!

locura musical

Uno de los géneros que más creció en esta época fue el de los juegos musicales. Si títulos como *Guitar Hero* ya llevaban algunos años pegando muy fuerte, durante este periodo aparecieron numerosísimas alternativas que mezclaban dos de nuestras pasiones favoritas: los videojuegos y la música. Los que gozaban de más popularidad eran los de karaoke, pero también arrasaron propuestas como *Rock Band*, que por primera vez nos permitía formar una banda completa con guitarra, bajo, batería y cantante. Esta popularidad de la que gozaba el género hizo que las compañías se devanaran los sesos para ofrecernos ideas cada vez más originales, como *DJ Hero*, el juego que nos permitía pinchar con su mesa de mezclas.

Los títulos de karaoke eran los más populares del género. ¡Quién no ha montado una fiesta con ellos!



Así era PSP Go, el arriesgado rediseño de la PSP original.

La portátil de Sony recibió algunos juegos imprescindibles.

Nintendo DSi incluía un buen número de nuevas características.

Viejos conocidos, como Batman, o personajes totalmente inéditos, nos hicieron disfrutar.

PSP GO

FABRICANTE: **Sony** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **Memory Stick** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2009** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **249€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **80 millones (total PSP)**

Con una arquitectura idéntica a la de PSP, la tercera revisión de la portátil de Sony podría considerarse una consola independiente debido a sus profundos cambios. La principales diferencias radicaban en la eliminación del lector de UMD, lo que hacía que se centrara únicamente en juegos digitales y en un diseño totalmente nuevo, que contaba con una pantalla retráctil y una reubicación de los controles.

NINTENDO DSI

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2005** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **149.95€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **155 millones (total DS)**

La nueva DSI, que salió a la venta en España en 2009, convivió con el modelo existente en ese momento: DS Lite. Las novedades de esta revisión incluían, entre otros, dos cámaras, un slot para tarjetas de memoria y la posibilidad de descargar contenido de la nueva tienda virtual de Nintendo. Como puntos negativos, eliminaba la retrocompatibilidad con GBA y su batería ofrecía menor duración.

En el mercado de las consolas portátiles Nintendo DS siguió su imparable marcha, convirtiéndose en un auténtico fenómeno de masas en todo el mundo

juegos exclusivos desarrollados por sus estudios internos, como *Uncharted 2*, así como a través de acuerdos de exclusividad con "third parties", siendo uno de los grandes ejemplos *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*, de Konami.

Juegos "de todo" y para todos

Esta lucha por innovar y ofrecer algo diferente a los competidores hizo que, tanto las propias Nintendo, Microsoft y Sony, como las desarrolladoras independientes, se esforzaran al máximo en su búsqueda por sorprender, algo que propició que, durante esta época, vieran la luz juegos que ofrecían experiencias nunca vistas anteriormente o que reinventaban géneros clásicos. Títulos musicales que nos invitaban a tocar instrumentos "reales", centros de entrenamiento en nuestro propio salón, nuevos héroes y heroínas, como Bayonetta o Faith, de *Mirror's Edge*, acertadísimas vueltas de tuerca a géneros que ya estaban algo trillados, como *Dead Space*... la cantidad, calidad y, sobre todo, originalidad que vivimos en esta etapa del sector fue inmensa, y eso -una vez más- fue un factor determinante para

nuevos héroes

Con un dominio mucho mayor de la arquitectura de las consolas, los desarrolladores tuvieron las herramientas necesarias para crear nuevos personajes y universos con una calidad, riqueza y posibilidades superiores a todo lo que habíamos visto anteriormente. Además de los héroes que se estrenaron por primera vez, otros viejos conocidos, como Batman, se beneficiaron de la potencia de estas máquinas para volver a conquistarnos.



PSP

FABRICANTE: **Sony** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **UMD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2006** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **249€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **80 millones (total DS)**

Pese a que hacer frente a DS era algo imposible, PSP funcionó muy bien durante esta etapa, en especial en 2008, cuando logró vender más de 14 millones de consolas (cifra que se desplomó hasta los cerca de 10 millones en 2009). Juegos como *Monster Hunter Freedom Unite* o *God of War: Chains of Olympus* eran algunos de los contundentes argumentos para hacerse con esta espectacular consola portátil.

que los videojuegos siguieran su imparable carrera hacia el trono de la industria del entretenimiento, haciendo sombra al cine o a la música.

La hegemonía de DS

Si tuviéramos que resumir todo lo que os hemos contado en 2 letras no tendríamos ninguna duda de cuáles elegiríamos: DS. La portátil continuó gozando de una popularidad inusitada y, con cerca de 60 millones de consolas vendidas en estos dos años, fue todo un ejemplo de originalidad y buen hacer de su compañía, Nintendo, desde donde la nutrieron de un amplísimo catálogo de títulos repletos de calidad y con propuestas para cada tipo de jugador. Su éxito fue tan grande que, los más que notables 25 millones de PSP vendidas en el mismo periodo, se quedaron "pequeños". Y eso que la portátil de Sony contó con lanzamientos exclusivos de la talla de *Gran Turismo* o *God of War: Chains of the Olympus*. Pero es que ni el Dios de la Guerra tuvo el poder suficiente para ganar una "guerra" en la que los mayores beneficiados fuimos nosotros, los afortunados jugadores.

Avatar, la película de James Cameron, revolucionó el cine en 3 dimensiones.

La tecnología 3D contó desde un primer momento con defensores y detractores a partes iguales, lo que originó un amplio debate entre los que defendían que se convertiría en el futuro de los videojuegos y los que opinaban que era una moda pasajera.

llega la revolución 3d

En 2009, las 3 dimensiones se pusieron de moda, en gran medida, gracias al estreno en cines de Avatar, la película de James Cameron. Pronto, las televisiones con paneles 3D empezaron a popularizarse y, como no podía ser de otra manera, el sector de los videojuegos quiso subirse al carro. Aunque ya habíamos vivido experiencias en 3D en consolas anteriores, las nuevas tecnologías nos prometían una calidad de imagen y una capacidad de inmersión que revolucionaría nuestra forma de jugar. Aunque la cosa prometía bastante y lo vivimos con expectación, el final de esta historia es de sobra conocido por todos vosotros...

La búsqueda de la originalidad fue una constante por parte de los desarrolladores, que cada vez ponían más énfasis en sorprendernos con nuevas mecánicas jugables y unos trabajadísimos apartados artísticos y sonoros.



Robar vehículos a la fuerza volvía a ser una de nuestra actividades cotidianas en el juego.



1 y niko llegó a la ciudad...
grand theft auto IV

- COMPAÑÍA: **Rockstar**
- CONSOLA: **PS3 – Xbox 360**
- AÑO: **2008**
- Nº DE LA REVISTA: **200**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

TIENE LA TERCERA MEJOR PUNTUACIÓN de la historia en Metacritic, el popular portal de entretenimiento de internet.

SE HIZO CON 2 GUINESS: al videojuego más vendido en 24 horas y al mayor beneficio generado por un producto de entretenimiento en 24 horas.

Era uno de los juegos más esperados por los jugadores de PS3 y Xbox 360, y –como casi siempre– Rockstar consiguió superar las expectativas de los más optimistas con un título mastodóntico y repleto de calidad.

El estreno de GTA en la nueva generación se mantuvo fiel al estilo clásico de la saga, pero introdujo un gran número de mejoras y novedades. Una de la principales fue la presentación de un nuevo protagonista, Niko Bellic, un antiguo soldado serbio que llegaba a Liberty City en busca del "Sueño Americano". Con él, y desde los impactantes títulos de crédito hasta el dramático final, el juego nos ofrecía, a lo largo de decenas de horas, una increíble experiencia repleta de acción, en la que sensación de libertad era más grande que nunca. Tiroteos, persecuciones a bordo de más de 150 vehículos, diálogos y momentos de lo más irreverente... Con la historia de Niko, Rockstar elevó la fórmula de *GTA* a la máxima potencia y consiguió exprimir los circuitos de PS3 y Xbox 360 como muy pocos juegos lo habían hecho hasta ese momento.

PS3 - Xbox 360



8 páginas de la revista fueron necesarias para realizar nuestro análisis del juego.

UN "SUEÑO AMERICANO" DE NUEVA GENERACIÓN

GTA IV

Los EE.UU. ya no son la tierra de las oportunidades. A partir de ahora, quien quiera labrarse un futuro, tendrá que acompañar a Niko Bellic en su aventura en las consolas de nueva generación.



REPORTAJE

ROCKSTAR · AVENTURA DE ACCIÓN · MARZO · PS3 - XBOX 360

LA OTRA CARA DEL SUEÑO AMERICANO

GTA IV

Es el juego más esperado del año. Una inmensa aventura de mafiosos, con total libertad de acción, que ya hemos visto en movimiento. Estos son todos los datos que se han desvelado hasta el momento.

BIENVENIDO A LA MAFIA



LA CIUDAD ESTÁ VIVA



ARMADO Y PELIGROSO

« NIKO BELIC, EL PROTAGONISTA DE LA AVENTURA, CAMBIARÁ SU ASPECTO Y SUS EXPRESIONES A MEDIDA QUE AVANZA EL JUEGO





CIENTOS DE VEHÍCULOS



GTA IV recibió dos expansiones: *The Lost and Damned* y *Ballad of Gay Tony*. ¡Fueron geniales!

La ilusión por su llegada era máxima, pero **Rockstar superó las expectativas de todos los jugadores** con la entrega de *GTA* más grande y completa hasta el momento

Niko Bellic fue la imagen de nuestro especial de los juegos más esperados de 2008.

Fuimos uno de los primeros medios en conseguir toda la información sobre la nueva entrega de *Grand Theft Auto*.

su paso por la revista

2 portadas, decenas de páginas, información y análisis en exclusiva... sabíamos que *GTA IV* iba a ser algo muy grande, por lo que nos volcamos con él desde que Rockstar lo anunció por primera vez.

nuestra nota

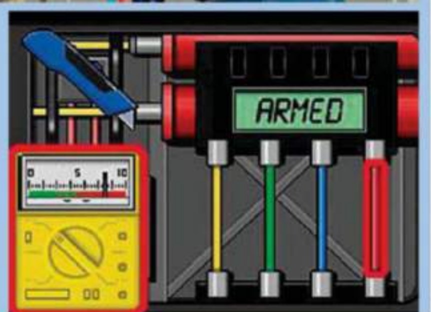
La diversión y la duración fueron los aspectos más destacados de una valoración que no escatimó en elogios. *GTA IV* nos marcó para siempre y consiguió que nos rindiéramos ante él. Sencillamente, un juego magistral en todos los aspectos.

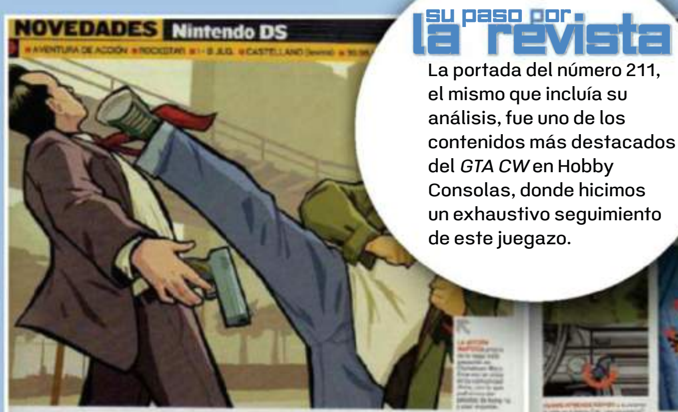
NUESTRO VEREDICTO

lo mejor · alternativas · valoración · lo peor

PUNTUACIÓN FINAL 97






NOVEDADES Nintendo DS

GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA

GTA CHINATOWN WARS

Si cuando echas un ojo por la ventanilla del avión ves edificios ardiendo, tiroteos y luces de sirenas, no lo dudes: estás a punto de aterrizar en Liberty City, la capital mundial del crimen.

TÓCALA OTRA VEZ, HUANG

TRÁFICO DE MERCANCÍAS



su paso por la revista

La portada del número 211, el mismo que incluía su análisis, fue uno de los contenidos más destacados del *GTA CW* en Hobby Consolas, donde hicimos un exhaustivo seguimiento de este juegazo.

2 a toques en la pequeña china
gta chinatown wars



- COMPAÑÍA: **Rockstar**
- CONSOLA: **NDS**
- AÑO: **2009**
- Nº DE LA REVISTA: **211**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

LOS HUEVOS DE PASCUA son muy numerosos, y algunos están inspirados en otras entregas de la saga *GTA*.

DRAGON HAUL Z O JACKIN CHAN son algunos de los nombres de las misiones, que están llenas de referencias.

Liberty City redujo su tamaño hasta caber en las pantallas de DS, pero lo que no disminuyó ni un ápice fue su capacidad para albergar las situaciones más intensas y emocionantes.

Condensar toda la esencia de GTA en las pequeñas pantallas de DS no parecía tarea sencilla, pero -tal y como ya hiciera en PSP- Rockstar trasladó su gallina de los huevos de oro a una consola portátil de una forma brillante. Desde una perspectiva elevada, pero con un apartado gráfico totalmente en 3D, el hijo del líder de las triadas, Huang Lee, demostró desenvolverse como nadie en las calles de Liberty City. Allí, una vez más, los tiroteos, persecuciones y, sobre todo, la libertad de acción nos dejaron boquiabiertos, todo ello acompañado de un magnífico uso de la pantalla táctil de la consola de Nintendo. Uno de los mejores de la historia de DS.



Ling era una de las mayores aliadas de Huang Lee, el héroes del juego.

nuestra nota

GTA Chinatown Wars se hizo con una de las notas más altas de esta etapa y de todo el catálogo de DS. De hecho, está considerado como uno de los mejores juegos de la historia de la portátil.



NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

lo peor

alternativas

GRÁFICOS	97
SONIDO	93
DURACIÓN	96
DIVERSIÓN	97
PUNTUACIÓN FINAL	97

valoración

¿qué hay de nuevo, viejo?

3 metal gear solid 4



- COMPAÑÍA: **Konami**
- CONSOLA: **PlayStation 3**
- AÑO: **2008**
- N° DE LA REVISTA: **201**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

LA PREMATURA VEJEZ DE SNAKE se debía a la degeneración celular establecida en su clonación.

LAS LARGAS SECUENCIAS, que superaban las 6 horas de duración durante todo el juego, fueron uno de los aspectos más polémicos del juego.

El estreno de la saga *Metal Gear Solid* en PS3 se hizo mucho de rogar, pero la espera mereció la pena y el genio Hideo Kojima nos regaló un juego absolutamente imprescindible e inolvidable.

Un Snake más viejo y curtido que nunca fue la sorprendente apuesta de Hideo Kojima para la nueva entrega de su saga más laureada y, en aquella época, esperada por los jugadores de PS3, quienes estaban deseando comprobar cómo le sentaría el cambio de generación. ¡Y no defraudó lo más mínimo! Con una intensísima historia, que alcanzaba sus cotas más épicas a través de unas logradas secuencias, el "abuelo" Snake protagonizó el *Metal Gear Solid* más espectacular que había visto la luz hasta el momento. De nuevo, los elementos clásicos de la saga, como el sigilo o los enfrentamientos contra los enemigos finales, se beneficiaron de una enorme evolución y, además, se acompañaron de un buen puñado de novedades jugables, como el traje Octocamo o el Robot MK II, así como de un abrumador despliegue técnico. Una obra maestra.



su paso por la revista

Tras el inmenso éxito de las entregas precedentes, teníamos muchas ganas de ver de nuevo en acción al héroe de Shadow Moses, lo que se tradujo en una enorme cobertura del juego en nuestra revista.



En nuestro análisis de 6 páginas, David Martínez desgranó todos y cada uno de los apartados.







El sigilo volvía a ser la clave y ahora ofrecía más posibilidades que nunca.

El Solid Eye era un parche que proporcionaba información detallada y una vista mejorada a Old Snake.

nuestra nota

"Después de jugarlo, nada volverá a ser lo mismo". Así concluía nuestra valoración del juego, que acompañaba a unas puntuaciones sobresalientes y a la altura de la leyenda del gran Solid Snake.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LAS EMOCIONES** que desata, con momentos de acción intensa y una trama que no olvidaremos.
- **TÉCNICA Y DESARROLLO**

lo peor

- **NO ESTÁ DOBLADO AL CASTELLANO,** pese a las promesas que hizo el propio Kojima.
- **ALGUNOS MODOS ONLINE** no aprovechan el sistema de infiltración, y se limitan a los clásicos combates.

alternativas

GRÁFICOS Modelos, efectos en tiempo real y escenarios son, sencillamente, los mejores que hemos visto en las nuevas consolas. 96

SONIDO La música dinámica es brutal, además de recuperar los mejores temas de toda la saga. Las voces son fantásticas... y en inglés. 90

DURACIÓN La historia principal supera las 20 horas, sin descubrir todos los secretos, y además nos invita a repetir. ¡Y tiene modo online! 95

DIVERSIÓN Es el juego de infiltración más abierto y variado que podáis imaginar, con muchísima acción y momentos que ponen los pelos de punta. 97

PUNTUACIÓN FINAL 96

valoración




La Flauta Terrenal era el instrumento mágico que portaba Link. Servía para restaurar las vías del tren.


NOVEDADES Nintendo DS

AVENTURAS PORTÁTILES "A TODA MÁQUINA"

THE LEGEND OF ZELDA SPIRIT TRACKS

Link se sube al "tren" de la modernidad. La saga de aventuras más grande regresa a nuestra portátil, y lo hace a toda velocidad y con los vagones llenos de diversión.

EL AVE PASA POR HYRULE

AHORA "TOCA" LUCHAR

su paso por la revista

Como con todas las entregas de *The Legend of Zelda*, en Hobby Consolas nos volcamos de lleno con esta nueva aventura de Link, lo que se tradujo en decenas de páginas con la información más detallada.

4 un tren hacia hyrule

the legend of zelda spirit tracks

Link, el héroe de Hyrule, regresó a la pantalla doble de DS para hacernos vivir una aventura inolvidable, que se desarrollaba "a toda máquina".



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **NDS**
- AÑO: **2009**
- Nº DE LA REVISTA: **220**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

FUE LA SEGUNDA y última entrega de la saga *Zelda* que apareción en NDS.

NICO, EL ABUELO EN ALDEA NOSTRA, aparece en el juego. ¡Fue uno de los piratas que navegó junto a Link en *Wind Waker* y *Phantom Hourglass*!

Tras el gran Phantom Hourglass, la saga Zelda tomó de nuevo el tren de DS y aprovechó como nunca las posibilidades de la portátil de Nintendo. Así, a los elementos habituales de la serie, *Spirit Tracks* sumó algunos nuevos elementos, siendo uno de los más importantes la presencia del espíritu de la princesa, que acompañaba a Link, y que daba pie a unos elaboradísimos puzles en los que, además, el Hyliano debía demostrar sus dotes como maquinista de tren, el nuevo y original método de transporte de esta aventura. Esta genial combinación, unida a una trabajadísima historia y a un precioso apartado técnico, nos hizo caer rendidos una vez más.

Este es el tren que Link y el espíritu de la Princesa Zelda usaban para recorrer el vasto mundo.



nuestra nota

La serie *Zelda* siempre es sinónimo de calidad, y *Spirit Tracks* no fue un excepción. En nuestro análisis, la nueva aventura de Link se hizo con unas puntuaciones casi perfectas.


PREESTRENO Nintendo DS

LAS CLAVES

Diciembre
Nintendo
Aventura

ZELDA: SPIRIT TRACKS

Después de trabajar como granjero, pescador o marinero a Link sólo le faltaba meterse a maquinista. Su nuevo transporte es tan cómodo y rápido que hasta Zelda se apuntará a viajar a su lado.

En nuestro preestreno os anticipamos, en exclusiva, todos los detalles del juego.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor	alternativas		valoración
EL APARTADO TÉCNICO		GRÁFICOS 96	
LA HISTORIA		SONIDO 95	
lo peor		DURACIÓN 95	
ES MUY CONTINUISTA		DIVERSIÓN 97	
NO TIENE ONLINE		PUNTUACIÓN FINAL 96	


NOVEDADES PS3 - Xbox 360

UN DISPARO PERFECTO

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

2,99 € TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOL

HOBBY CONSOLAS

¡EXCLUSIVA!

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

¡¡Te ofrecemos las primeras imágenes!!
¡¡Te revelamos todos los detalles!!

Final Fantasy XIII

su paso por la revista

Esta espectacular portada fue uno de los contenidos estrella de *CoD: MW 2* en Hobby Consolas, donde os ofrecimos -en rigurosa exclusiva- las primeras imágenes y detalles del esperado shooter.

5 la guerra más completa
call of duty modern warfare 2

La ambientación moderna volvió a *Call of Duty* un año después de alistarnos en el frente de la Segunda Guerra Mundial en *CoD: World at War*. ¡Y lo hizo de una manera magistral y con más posibilidades que nunca!



- COMPAÑÍA: **Activision**
- CONSOLA: **PS3 – Xbox 360**
- AÑO: **2009**
- Nº DE LA REVISTA: **219**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

NADA DE RUSO, la misión en la que disparábamos a civiles en un aeropuerto, causó un gran revuelo en todos los medios.

EN JAPÓN Y ALEMANIA el juego se censuró para hacer que, si disparábamos a algún civil en el aeropuerto, la partida se acababa.

El resurgir del terrorismo en Rusia servía de punto de partida para la nueva entrega de *Call of Duty*, que volvía a inmiscuirnos en una guerra contemporánea que llevaba a 4 soldados, miembros de los SAS británicos, los Rangers de EEUU y de las fuerzas especiales internacionales, a recorrer recónditos parajes de Río de Janeiro, Estados Unidos o Afganistán. En ellos transcurría una intensa campaña a la que complementaba a la perfección un espectacular modo multijugador online y el modo de Operaciones Especiales, compuesto por 25 niveles jugables también en cooperativo a pantalla partida o través de internet. A todo esto había que sumar el increíble apartado técnico y los impecables doblaje y banda sonora, compuesta por Hans Zimmer. ¡Esto era la guerra!


PODREMOS JUGAR LAS OPERACIONES ESPECIALES JUNTO A UN AMIGO EN MODO COOPERATIVO

nuestra nota

En nuestro análisis lo calificamos como uno de los mejores shooters de la historia y, sobre todo, destacamos su genial modo multijugador. El resto de apartados no le fueron a la zaga,



Soldados de fuerzas de élite de distintas partes del mundo se unían para luchar contra el terrorismo ruso.




NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

lo peor

alternativas

GRÁFICOS 96

SONIDO 95

DURACIÓN 95

DIVERSIÓN 97

PUNTUACIÓN FINAL 96

valoración

El sistema de combate se benefició de una gran mejora respecto a la primera entrega.

su paso por la revista

En Hobby Consolas fuimos los primeros en ofreceros las imágenes iniciales de *Assassin's Creed II*. A partir de ese momento no perdimos la pista al juego ni un solo mes hasta que os ofrecimos su análisis.

6 el credo de los asesinos renace
assassin's creed 2



- COMPAÑÍA: **Ubisoft**
- CONSOLA: **PS3 – Xbox 360**
- AÑO: **2009**
- Nº DE LA REVISTA: **219**
- NOTA: **95**

¡mosquis!

3 CORTOS DE IMAGEN REAL se rodaron para promocionar el juego. Recibieron el nombre de Assassin's Creed: Lineage.

TUVO UNA SECUELA, llamada Assassin's Creed II: Discovery, para NDS. El juego se desarrollaba en España.

Después de llevarnos a la Jerusalén del Siglo XII, la lucha entre los Templarios y Asesinos nos trasladó hasta la Florencia y Venecia renacentistas, donde conocimos a un nuevo y carismático héroe: Ezio Auditore.

La segunda entrega de Assassin's Creed no solo cambió de ambientación para mostrarnos el Renacimiento Italiano en todo su esplendor, sino que evolucionó su sistema de juego para mejorar considerablemente la experiencia de la aventura de Altäir. De nuevo, los combates cuerpo a cuerpo y la escalada fueron los pilares sobre los que se sostuvo la cruzada de Ezio, pero en esta ocasión se añadieron un enorme número de posibilidades en forma de tareas como escoltar a personajes claves, liderar ejércitos o incluso superar carreras, lo que aportó muchísima variedad al desarrollo. La fiel recreación de Florencia y Venecia, junto al carisma de Ezio Auditore y otros personajes, como Leonardo Da Vinci, culminaron esta obra de arte.

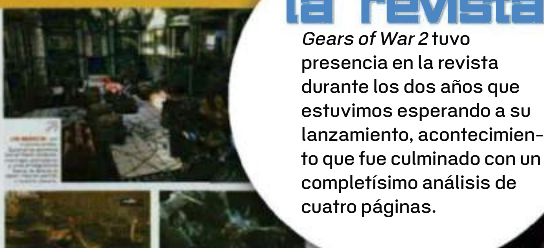
Esta impresionante portada acompañó a las primeras imágenes del juego.

Ezio Auditore fue el nuevo protagonista. Es uno de los favoritos de los fans de la saga de los Asesinos.

nuestra nota

Más variado, más largo y más entretenido que el primer capítulo. La aventura de Ezio en el renacimiento italiano contribuyó a aumentar la leyenda de una de las sagas clave de los últimos tiempos.





NOVEDADES Xbox 360

A LA SEGUNDA VA LA VENCIDA

GEARS OF WAR 2

MARCUS



su paso por la revista

Gears of War 2 tuvo presencia en la revista durante los dos años que estuvimos esperando a su lanzamiento, acontecimiento que fue culminado con un completísimo análisis de cuatro páginas.

Los enemigos crecieron en número y tamaño. ¡Nos ponían las cosas más difíciles que nunca!

7 arrasando a los locust
gears of war 2



- COMPAÑÍA: **Microsoft**
- CONSOLA: **Xbox 360**
- AÑO: **2008**
- Nº DE LA REVISTA: **206**
- NOTA: **95**

¡mosquis!

ESTABLECIÓ EL RÉCORD de jugadores conectados simultáneamente a Xbox Live en Xbox 360.

GANÓ EL PREMIO AL MEJOR JUEGO DEL E3 2008 en un amplio número de medios internacionales.

Marcus Fenix y sus hombres volvieron al campo de batalla para hacer lo que mejor saben: machacar a interminables hordas Locust.

Tras dos años de interminable espera, por fin la segunda parte de *Gears of War* debutó en Xbox 360... ¡y no defraudó a nadie! Microsoft apostó por una fórmula continuista y, una vez más, la acción más brutal fue la protagonista del juego. Los combates ganaron en intensidad gracias a las nuevas armas, como el lanzallamas o la ametralladora gatling, el mejorado sistema de coberturas y, sobre todo, a unos enemigos más inteligentes y fieros que nunca. A la campaña, breve pero intensa, le acompañaron varios modos online, competitivos y cooperativos, que -junto a un impresionante apartado técnico- dieron forma a uno de los imprescindibles de Xbox 360.

MARCUS FENIX Y LOS DELTA SE ENFRENTARÁN A LA HORDA LOCUST EN UNA BATALLA QUE DECIDIRÁ EL DESTINO DE LA HUMANIDAD



Marcus Fenix, el sargento de la Patrulla Delta, volvió al campo de batalla para continuar su lucha contra los Locust.

nuestra nota

Espectáculo en estado puro. Así definimos a este juego, cuyos únicos aspectos negativos fueron tener una campaña demasiado breve y una fórmula demasiado continuista.



REPORTAJE

XBOX 360

GEARS OF WAR 2

Batalla por la supervivencia

MARCUS

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- EL APARTADO TÉCNICO
- EL MULTIJUGADOR ONLINE

lo peor

- EL MODO HISTORIA ES CORTO
- NO ES MUY VARIADO

alternativas

GRÁFICOS	96
SONIDO	92
DURACIÓN	90
DIVERSIÓN	95
PUNTUACIÓN FINAL	95

valoración



El editor incluía decenas de objetos con los que crear nuestros niveles.









8 little big planet



- COMPAÑÍA: **Sony**
- CONSOLA: **PS3**
- AÑO: **2008**
- Nº DE LA REVISTA: **206**
- NOTA: **95**

Los sackboy nos ayudaron a sacar a relucir nuestro lado más creativo con este divertido plataformas.

Crear niveles personalizados a través de un sencillo editor, para poder recorrerlos a voluntad o incluso compartirlos por internet, era el mayor aliciente de este original título de plataformas, que también contaba con un modo historia repleto de saltos y puzles. Con unos geniales muñecos de trapo, o Sackboy, como protagonistas y toneladas de simpatía, era difícil no caer rendido ante su propuesta, que garantizaba horas y horas de diversión en nuestras PS3.



NOVEDADES PlayStation 3

NO LO IMAGINES, CRÉALO

LITTLE BIG PLANET

UN PLANETA CON VIDA

¡EH, MUÑECO!

SACKBOY

NOVEDADES PlayStation 3

MÁS ALLÁ DEL JUEGO

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

lo peor

alternativas

GRÁFICOS 94

SONIDO 87

DURACIÓN 95

DIVERSIÓN 95

valoración

PUNTUACIÓN FINAL 95

En nuestro análisis destacamos la originalidad del juego.

nuestra nota

Los sackboy nos robaron el corazón... ¡y un sobresaliente! La verdad es que el juego bien merecía esta nota.

9 halo 3 odst



- COMPAÑÍA: **Microsoft**
- CONSOLA: **Xbox 360**
- AÑO: **2009**
- Nº DE LA REVISTA: **217**
- NOTA: **95**

El Jefe Maestro cedió el testigo a un soldado novato en esta nueva entrega de la saga *Halo*, que consiguió mantener la gran calidad de la saga.

Después de Halo 3, Bungie y Microsoft nos sorprendieron con un nuevo *Halo*. Ambientado entre los acontecimientos de la segunda y tercera parte, *ODST* introdujo a un nuevo (y menos fuerte) héroe, lo que se tradujo en un desarrollo más pausado, estratégico y abierto, ya que las misiones se podían jugar en distinto orden. La fórmula, de nuevo, funcionó a la perfección y nos hizo disfrutar de un shooter épico.



REPORTAJE

¡EXCLUSIVA!

VIAJAMOS A SEATTLE PARA PROBAR HALO 3: ODST

¡VUELVE EL REY DE LOS DISPAROS!

LO QUE DEBES SABER

su paso por la revista

Desde viajes para ofreceros información en exclusiva, hasta una espectacular portada, *Halo 3 ODST* tuvo una fuerte presencia en nuestra revista.


Las partidas multijugador online seguían rayando a un altísimo nivel.







Meses antes de su salida, viajamos hasta Seattle para probar el juego.

nuestra nota

La nueva entrega de Halo nos convenció en todos los apartados. Uno de los grandes de Xbox 360.




Los combates eran frenéticos y suponían el grueso del juego.



10 kingdom hearts 358/2 days



- COMPAÑÍA: **Square**
- CONSOLA: **DS**
- AÑO: **2009**
- Nº DE LA REVISTA: **217**
- NOTA: **95**

Los universos de Disney y *Final Fantasy* volvieron a mezclarse para, en esta ocasión, darse cita en la doble pantalla de Nintendo DS.

Tras sus magníficas entregas anteriores, *Kingdom Hearts* se estrenó por todo lo alto en DS con un RPG lleno de magia y diversión. Roxas y sus amigos protagonizaron una aventura en la que no faltaban intensos combates, profundos momentos de exploración e inesperados giros de una historia que consiguió conmovernos. Sin lugar a dudas, una auténtica delicia portátil y un juego indispensable para cualquier seguidor de la saga.



Roxas, al que ya vimos en *Kingdom Hearts II*, era el nuevo protagonista.

nuestra nota

Uno de los grandes RPG's de todo el catálogo de NDS. Y, desde luego, eso son palabras mayores.


EL SENSOR Especial Número 200

¡Y PENSAMOS SEGUIR OTROS 200 MÁS!

200 meses de diversión

MOMENTOS PARA EL RECUERDO

HOBBY EN CIFRAS

¿DENTRO DE 200 NÚMEROS MÁS?

SUBEN

BAJAN

VIÑETA CONSOLERA

También imaginamos cómo sería la revista 200 números más adelante. ¡Y la verdad es que las predicciones que hicimos siguen pareciendo muy acertadas!

NÚMERO 200

En esta etapa llegamos a nuestro número 200 y, para celebrarlo, el Sensor se llenó con algunas de las cifras y momentos más destacados de nuestra historia.

La revista más vendida... ¡de Europa!

En 2008, Hobby Consolas logró ser no solo la revista de videojuegos más vendida de España, sino de toda Europa. Y, como siempre, os lo debíamos a vosotros. ¡Gracias a todos!


DATOS DE VENTAS – REVISTAS

Hobby Consolas, la revista de videojuegos más vendida de España... ¡y de Europa!

Los últimos datos de OJD colocan a nuestra revista a la cabeza de las revistas de videojuegos para consolas con mayor difusión del continente.

curiosidades de la revista

Desde hacer de DJ's en una fiesta a ponernos el delantal para cocinar con DS, e incluso tirarnos en paracaídas desde 4000 metros... ¡sin soltar la revista! ¡lo que sea por nuestros lectores!

¡48 páginas para el E3!

Casi 50 páginas necesitamos para contaros todo sobre la nueva edición del E3. Fue un trabajo mastodóntico, pero el resultado final mereció la pena. ¡Era casi como estar allí!


Eiji Aonuma nos habla de los nuevos Zelda

El director de los títulos más fuertes de la saga nos recibió en el lujoso Hotel Palace con motivo del estreno de Spirit Tracks, la nueva joya de DS, y nos avanzó datos sobre el próximo Zelda de Wii.

REPORTAJE

Entrevista James Armstrong, Consejero Delegado de Sony España

"La rebaja se ha producido solo cuando ha sido posible"

El máximo responsable de la compañía en nuestro país nos habla de las nuevas PS3 Slim y PSPgo.


REPORTAJE

ESPECIAL E3

¡Descubre los próximos éxitos para tu consola!

EDITORIAL

El gran show de los videojuegos

LO MEJOR

LAS 10 CLAVES DE LA FERIA

LAS MEJORES ENTREVISTAS

Eiji Aonuma, Hideo Kojima, James Armstrong... la cantidad, calidad y relevancia de nuestras entrevistas cada vez era mayor.

moldeando hobbyconsolas

Durante los años 2008 y 2009 la revista siguió evolucionando para adaptarse a los gustos de nuestros lectores. Vamos a recordar cómo era Hobby Consolas en 2009.

Sumario

El sumario creció en espacio y, sobre todo, en organización. Ahora era más fácil que nunca descubrir los contenidos de la revista en un solo vistazo.

Big in Japan

Nuestro corresponsal en Japón, Christophe Kagotani, siguió trayéndonos toda la información sobre los lanzamientos más potentes del país del sol naciente

Y tú ¿qué opinas?

Cada mes planteábamos una cuestión para que nos dierais vuestra opinión. Lo mejor era la diversidad de respuestas que recibíamos.

¡Hobby Consolas habla en Italiano!

¿Sabíais que el formato de Hobby Consolas llegó a los kioscos italianos bajo el nombre de Master Console? La revista tenía nuestras mismas secciones, pero adaptadas al publico de aquel país. ¡Bellisima!



La estética y secciones de Master Console eran idénticas a las de Hoby Consolas. ¡Era una pasada ver la revista en los kioscos de toda Italia!



Javier Abad se lanzó en paracaídas desde 4000 metros de altura... ¡y lo hizo sin "despeinarse"!

Chicos para todo

Ponernos el delantal para cocinar con DS, demostrar nuestras dotes como DJ... ¡y hasta tirarnos en paracaídas! Los miembros de la redacción tuvieron que demostrar que eran unos tipos de lo más versátil en esta época, en la que los eventos de las compañías eran cada vez más numerosos y originales.

moldeando hobbyconsolas





Nada menos que 1000 trucos se dieron cita en este increíble reportaje especial.

Grandes especiales

Desde guías a suplementos exclusivos, pasando por reportajes especiales. Esta etapa de la revista destacó por la variedad de contenido "alternativo" que os ofrecimos.

VUESTRAS CARTAS

TELÉFONO ROJO

Yen te responde

La pregunta del mes

« XBOX 360 HA DEMOSTRADO QUE ES CAPAZ DE OFRECER UNA CALIDAD TÉCNICA CUANDO MENOS TAN ALTA COMO LA DE PLAYSTATION 3 »

Teléfono Rojo

La sección de Yen, que seguía escondiendo su rostro de las formas más alocadas, creció en espacio por petición popular. ¡Cada mes respondía decenas de preguntas de todo tipo!

ZONA DE DESCARGA

NOVEDADES ONLINE

Wii

Wii Ware

Consola Virtual

PLANETA MÓVIL

JUEGOS PARA MÓVILES

EL JUEGO DEL MES

PARTIDOS AL PRIMER "TOQUE"

FIFA 10

Juegos digitales

Secciones como Zona de Descarga o Planeta Móvil servían para manteneros puntualmente informados de lo último en juegos digitales o para teléfonos móviles. ¡El caso era no parar de jugar!



NUEVOS CONCURSOS

Cientos de juegos y consolas, merchandising de todo tipo... los concursos siguieron estando presentes casi cada mes en nuestra revista.

La forma de concursar evolucionó, y de las tradicionales cartas pasamos a utilizar el móvil.



Especiales

Los reportajes especiales ganaron mucho peso en esta época. En ellos os hablábamos de los temas más candentes del momento, como los juegos más esperados para el próximo año.


EL SENSOR

«SI «GTA» SE DESARROLLASE EN NUESTRO PAÍS

Así sería GTA en versión española

EL SENSOR

ASÍ SALIMOS LOS ESPAÑOLES EN LOS JUEGOS

Personajes... ¿typical spanish?

JUEGOS A LA ESPAÑOLA

"Españolizar" títulos y personajes de videojuegos era una de nuestras aficiones favoritas en El Sensor. Así imaginamos un *GTA* patrio y puntuamos el grado de "españolismo" de figuras como Vega, de *Street Fighter*.


¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas.

¡Qué me dices!!

Algunos mails y cartas que recibíamos para la sección del Teléfono Rojo eran para quedarse de piedra. Cada mes recopilábamos las mejores "idas de olla" en el apartado Qué me dices. ¡Todas eran reales!


La gran gala de los Hobby Premios 2008

Un año más, todo el sector de los videojuegos en España se reunió en la sala Pacha de Madrid para asistir a la entrega de los Hobby Premios. Un espectacular show presentado por Carolina Cerezuela y Sinacio.



Y DE NUEVO LOS HOBBYPREMIOS

Los Hobby Premios ya eran todo un clásico dentro del sector, y en la edición de 2008 montamos una fiesta por todo lo alto en la que no faltaron caras famosas.


SUPLEMENTO ESPECIAL

HOBBY CONSOLAS

A FONDO ANÁLISIS COMPLETO EN EXCLUSIVA

HABLAMOS CON SUS CREADORES

HISTORIA DE LA SAGA

RESIDENT EVIL 5

REALIZADA POR EL EQUIPO DE HOBBY CONSOLAS

GUIA COMPLETA 48 PÁGINAS

grand theft auto CHINATOWN WARS

TODAS LAS MISIONES · TAREAS SECUNDARIAS · LOCALIZACIÓN DE LAS CÁMARAS · MAPA CON TODOS LOS DETALLES

Nada menos que 48 páginas necesitamos para hacer la guía de *GTA Chinatown Wars.*

Suplementos

Los suplementos de regalo junto a la revista tuvieron gran presencia en esta época. Un gran número de ellos servían para ofreceros las guías más completas de los juegos del momento. ¡Sudábamos la gota gorda para hacerlos a tiempo!


NOTICIAS

Descarga juegos en DSi

Hemos visitado la sede europea de Nintendo, en la ciudad de Frankfurt, para conocer el presente y futuro de los juegos descargables para DSi.

ASÍ SE DESCARGA UN JUEGO

HOBBY TE AYUDA

Sacar todo el partido a las nuevas consolas, acceder a las tiendas virtuales... ¡Nos encanta ayudaros!


REPORTAJE

PS3 Por ahora, esta consola apuesta más por juegos descargables producidos por la propia Sony, aunque ya hay algunos títulos independientes muy curiosos.

PlayStation Store

En qué consiste

Los juegos



marchando una de tapas

Lara Croft, Niko Belic, Mario, Kratos... no nos negaréis que los protagonistas de las portadas de esta etapa de la revista son inigualables. ¡Vamos a repasarlas todas!



NÚMERO 196. Niko Belic, protagonista de *GTA IV*, se mostró así de amenazante en esta portada, en la que os anunciamos nuestro reportaje especial con los 100 mejores juegos que llegarían en 2008.



NÚMERO 197. Lara estaba a punto de regresar a las consolas, y en este número os ofrecimos las primeras imágenes de *Tomb Raider Underworld*. ¡Y el análisis y la guía de *Devil May Cry 4*!



NÚMERO 198. Dos titanes se dieron cita en esta portada: Kratos, el Dios de la Guerra, y Manuel del Campo, nuestro director, que también sacaba músculo para mostrarnos *Wii Fit* por primera vez.



celebramos nuestro número 200

EL NÚMERO 200 fue, como no podía ser de otra manera, todo un acontecimiento para nosotros. Llegar a esa cifra era algo alucinante y lo celebramos con vosotros regalándoos, entre otras cosas, un enorme póster con todas las portadas de la historia de la revista. Pero eso no fue lo único, y este pedazo de número también albergaba en su interior el primer análisis en exclusiva de *Grand Theft Auto IV* y el de *Wii Fit*, uno de los juegos de moda del momento. ¡Ahora a por el 400!



NÚMERO 199. El análisis en exclusiva de *Gran Turismo 5* fue el motivo principal de la tapa de este número, que también incluía una guía de *GTA IV* y un reportaje especial con los mejores de 2007.



NÚMERO 201. Así de concentrado posó Solid Snake para nuestra portada. No sabemos si estaría leyendo el análisis de 6 páginas *Metal Gear Solid 4* o el reportaje de *Gears of War 2* para Xbox 360.



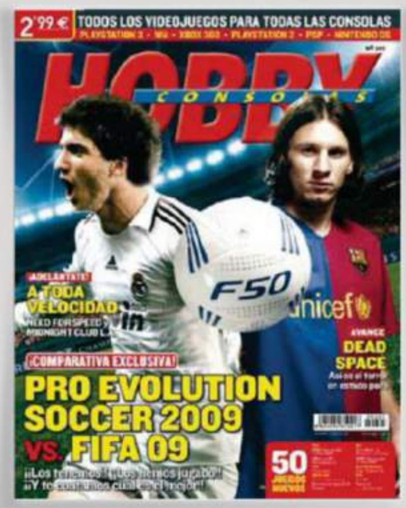
NÚMERO 202. No podía faltar. Mario también se ganó una portada en esta etapa de la revista. ¿El motivo? Ni más ni menos que el análisis de *Super Smash Bros. Brawl* para Wii. ¡Juegazo!



NÚMERO 203. El especial del E3 2008 fue nuestro contenido estrella de este número, y Chris Redfield y Sheva Alomar, de *Resident Evil 5*, los encargados de anunciarlo a bombo y platillo.



NÚMERO 204. Hay sonrisas que enamoran... y otras que espantan. Menos mal que nuestra exclusiva de *Saints Row 2* o el especial de 1000 trucos nos ayudaron a no salir corriendo del kiosco.



NÚMERO 205. ¿Higuaín o Messi? ¿*FIFA* o *Pro*? El mundo del fútbol siempre está rodeado de intensos debates, y en Hobby Consolas no nos arrugamos con ningún "derby" que se precie.



NÚMERO 206. En el espacio nadie puede oír tus gritos... ¡pero sí leer Hobby Consolas! Por este motivo el terrorífico *Dead Space*, que analizamos en profundidad, fue el juego estrella del mes.



NÚMERO 207. El Príncipe de Persia se sometió a nuestro análisis, pero no fue el único. Este número también incluyó las reviews de *Mirror's Edge* y *Tomb Raider Underworld*. ¡Menudo trío de ases!



NÚMERO 208. Nada menos que 200 juegos conformaron nuestro reportaje especial de lo más esperado de 2009. ¡Molaba tanto que hasta Nathan Drake hizo lo imposible por llegar a tiempo al kiosco!





NÚMERO 209. Tuvimos el honor de jugar antes que nadie y contaros, en exclusiva mundial, todos los detalles de las expansiones de *GTA IV*. Solo hizo falta una llamadita a Niko Bellic para lograrlo...



NÚMERO 210. Kratos repitió portada en esta etapa de Hobby Consolas. El espartano bajó de nuevo del Olimpo para enseñarnos su nuevo juego, que llegaba por primera vez a PlayStation 3.



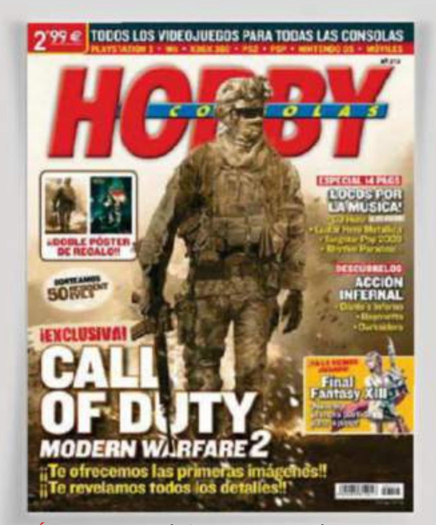
NÚMERO 211. ¡Más *GTA* para el cuerpo! En esta ocasión la saga de Rockstar volvía a la palestra gracias a la llegada de *GTA Chinatown Wars*, el juegazo que sacó todo el partido a DS.

el número más completo... ¡y en 3d!

EL NÚMERO 219 fue especial por muchos motivos, como por ejemplo por sus nada menos que 228 páginas, una cifra realmente abrumadora. Pero lo mejor de todo fue que, en su interior, podíamos disfrutar de contenidos de la talla del análisis de *Assassin's Creed II* y de *Call of Duty Modern Warfare 2*, de un reportaje exclusivo en el que os contábamos todo sobre la revolución 3D que inició Avatar o de, ni más ni menos, que de 5 alucinantes pósters. ¡Lo que daban de sí los 2,99€!



NÚMERO 212. Ezio Auditore, el escurridizo Asesino, salió de las sombras para dejarse ver por primera vez en *Assassin's Creed II*, que nos trasladaba hasta la Italia del Renacimiento.



NÚMERO 213. Ya sabéis que nos gusta dar guerra... y cuando se trata de juegos bélicos de la talla de *Call of Duty Modern Warfare 2*, aún más. ¡Por fin conseguimos toda la información del juego!



NÚMERO 214. Raiden, que lo daba todo en *Metal Gear Solid Rising*, era el encargado de anunciaros nuestro reportaje exclusivo de la nueva edición del E3, en el que os mostramos más de 70 juegos.



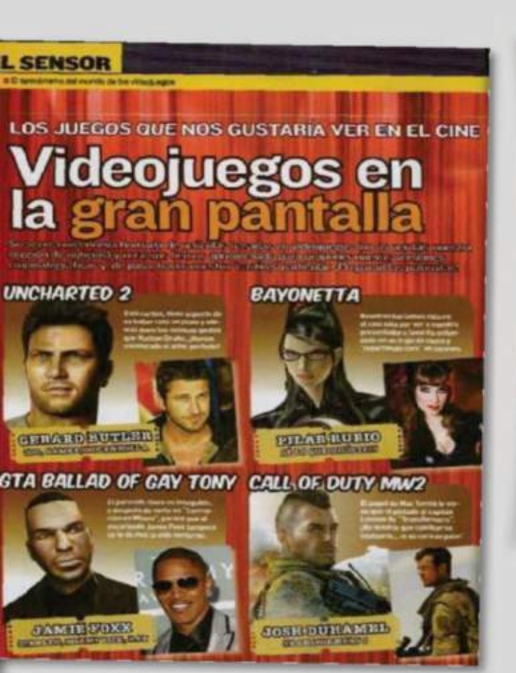
NÚMERO 215. Esta simpática mozalbeta se coló en nuestra portada para ambientar el estreno de *Need Ford Speed Shift*, que compartió protagonismo con el de *Wii Sports Resort*. ¡Viva la variedad!



NÚMERO 216. Ni el futbolista Fernando Torres, que nos hablaba sobre *PES 2010* en este número, quiso perderse nuestro reportaje exclusivo sobre la nueva entrega de la saga *Halo*. ¡No nos extraña!



NÚMERO 217. ¡Viva el fútbol! Una temporada más, el "clásico" entre *FIFA* y *Pro Evolution* volvió a disputarse en las consolas, y allí estuvimos nosotros para arbitrar el encuentro.





NÚMERO 219. Nathan Drake, Ezio Auditore y Mario. ¿De verdad se puede pedir algo más a una portada? Pues, por si fuera poco, *Gran Turismo*, *Call of Duty* y *Tekken* también se dejaban ver en este numerazo.



NÚMERO 220. Qué mejor juego que *Darksiders* para ambientar el último número del año, en el que también incluimos un reportaje de 23 páginas con los 150 juegazos para 2010. ¡Somos incansables!



un cambio de tercio sensacional

por **BORJA ABADÍE**



bio

BORJA ABADÍE comenzó su andadura "hobbyconsolera" en 2008 como colaborador de la revista impresa.

HA COLABORADO en la Revista Oficial Nintendo y en Play Manía.

ACTUALMENTE colabora para la web de Hobby Consolas. Encarcelado por una review que no había escrito, no tardó en fugarse de la prisión, así que quizás pueda encontrarlo jugando en PSN o Xbox Live.

Desde que vi Pong en una televisión de tubo cuando tenía 8 años no he pensado en otra cosa que no sean marcianitos y objetos pixelados o poligonales del mismo estilo. Por eso, empezar a colaborar en Hobby Consolas fue como encontrar la horma de mi zapato laboral.

Corría el año 2008 cuando puse mis pies en las oficinas de Axel Springer España. Por aquel entonces trabajaba como creativo publicitario en la agencia más grande de España, de cuyo nombre no quiero acordarme. Llevaba unos años haciendo anuncios para Coca-Cola, Opel y muchas otras compañías. Un día, leyendo Hobby Consolas (al fin y al cabo casi todos empezamos como lectores) vi un pequeño anuncio en el que la revista informaba de que estaban buscando nuevos redactores. Sin pensármelo mucho decidí responder al anuncio para ver si por fin le daba un buen uso a eso de la publicidad. Había que escribir un análisis de un juego y mandarlo junto al CV para que los jefazos de la revista pudieran valorar el texto. Era octubre y yo llevaba dos meses absolutamente obsesionado con el que, a día de hoy, sigue siendo uno de mis juegos favoritos de todos los tiempos, *Braid*. Escribí un texto sobre el juego de Jonathan Blow y a los pocos días me llegó la respuesta de Hobby Consolas, pidiendo concertar una entrevista.



8 ños en Hobby Consolas me han brindado grandes oportunidades para conocer a los grandes creadores de la industria. Sí, es Inafune, el de *Mighty No.9*, pero menos es nada.

En la redacción de Hobby Consolas me esperaba una segunda prueba: hacer un avance (creo recordar) de *Mirror's Edge* en vivo y en directo. Me mandaron a la sala de capturas (una habitación repleta de consolas y teles para jugar y capturar) y me sentaron junto a otro aspirante que conocéis de sobra, Rafa Aznar. Estuvieron tan locos como para contratarme, así que abandoné mi carrera como publicista y me decidí a hacer un cambio de tercio que, a la postre, me ha parecido sensacional. Mi primer trabajo para la revista consistió en un análisis de *Lips*, el juego de dar el cante para Xbox 360. Menudo comienzo tan espectacular, ¿verdad? Con el paso del tiempo, eso sí, he tenido la suerte de analizar (y también de disfrutar haciéndolo) juegazos como *Skyrim*, *The Witcher III*, *Skate* y muchas otras aventuras. Tampoco puedo olvidarme de las insufribles guías en tiempo récord de *GTA Chinatown Wars* y las 100 cámaras que había que destruir, *L.A. Noire* y sus asquerosas cintas de vídeo coleccionables o de las decenas de criaturas del bestiario de *Final Fantasy XIII*, que me tuvo despierto más de 48 horas.

> Nunca olvidaré el ambiente de la sala de capturas con varios juegos atronando al mismo tiempo como en un salón recreativo de los 80

Pero si hay algo que nunca olvidaré es el ambiente que se vivió durante un par de años (más o menos) en la famosa sala de capturas. Allí, además de capturar, que eso también lo hacíamos, era donde se llevaban a cabo las tertulias improvisadas (griterío y palabras malsonantes) con el resto de compañeros. Si habéis visto en nuestra web a Gustavo Acero, Rafa Aznar, Roberto Anderson, Daniel Acal, Carlos Villasante, David Alonso, Alberto Lloret o Rubén Guzmán, entre otros muchos, os podéis imaginar el surrealismo de la escena en cuestión. Aquello era como entrar en un salón recreativo de finales de los 80, con 7 juegos sonando al mismo tiempo de forma atronadora y un volumen de decibelios en las voces de los presentes realmente ensordecedor. Sí, nos llamaban la atención a menudo.

Gracias a estos años en Hobby Consolas, además, he tenido la suerte de conocer a muchos de los grandes nombres de la industria y, sobre todo, he podido conocer los estudios más punteros del mundo del videojuego, como Bungie, Guerrilla Games, Electronic Arts, Naughty Dog, etc. Esto, para un apasionado de los videojuegos como yo, es sencillamente gloria bendita. Me queda la espinita de ir al E3 a mi odiada Los Ángeles o de viajar a Tokio para conocer a alguno de mis adorados desarrolladores "segueros" o "nintenderos", pero todo se andará. No quiero despedirme sin recordar a otros ilustres de Hobby Consolas que me han brindado su confianza estos años, como Manuel Del Campo y Javier Abad o sus dos "esbirros" principales: David Martínez y Daniel Quesada.